

ABSTRAK

Kebun Binatang Gembira loka tidak hanya digunakan sebagai tempat rekreasi, tetapi juga sebagai tempat edukasi dan pusat pemeliharaan berbagai macam hewan/binatang. Pada Kebun Binatang Gembira Loka informasi – informasi hewan/binatang masih diletakkan pada papan nama yang terbuat dari kayu berukuran kecil kemudian informasinya kadang ada sebagian tulisan yang sudah rusak/hilang. Cara tersebut belum merepresentasikan pelayanan informasi yang cukup baik. Untuk mengatasi kekurangan tersebut, dapat diterapkan suatu aplikasi yang akan digunakan oleh pengunjung yaitu Sistem Informasi Hewan Dengan *Barcode 2D (QR-Code)* dan Pemesanan Tiket Online Berbasis Web Di Kebun Binatang Gembira Loka Yogyakarta.

Metodologi yang digunakan untuk membangun “Sistem Informasi Hewan Dengan *Barcode 2D (QR-Code)* dan Pemesanan Tiket Online Berbasis Web Di Kebun Binatang Gembira Loka Yogyakarta” ini adalah metode *Water Fall* (siklus air terjun). Bahasa pemograman yang akan digunakan adalah bahasa pemograman HTML5, CSS, PHP, *Java script* dan penyimpanan data akan menggunakan *MySQL*.

Para pengunjung yang datang ke Gembira Loka dapat melihat informasi hewan dengan cara mengambil gambar *QR-Code* dengan *smartphone* berkamera yang telah memiliki aplikasi/*software Barcode Reader*, setelah gambar tertangkap kamera, proses gambar akan dimulai. Setelah proses berhasil, aplikasi akan mencetak hasil ke layar ponsel untuk memberikan informasi yang terdapat di dalam *QR-Code* cara ini diharapkan akan meningkatkan pelayanan informasi Kebun Binatang Gembira Loka selain itu pada pembuatan aplikasi ini juga akan di lengkapi dengan pemesanan tiket online sehingga pengunjung bisa memesan tiket dari manapun tidak harus datang ke kebun binatang dulu untuk memesan tiket masuk.

Kata Kunci : Barcode 2D